

Sudahkah Kita Menjadi Teman yang Baik Hari Ini?

Panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Tema Bangunlah Jiwa dan Raganya
Jenjang SMP (Fase D)

Penyusun:
Tsana Afrani



Pengantar

Perundungan merupakan salah satu isu utama satuan pendidikan yang berdampak negatif pada kesejahteraan fisik maupun psikologis murid. Data yang diperoleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak pada tahun 2018 menunjukkan bahwa 3 dari 4 anak dan remaja yang telah mengalami setidaknya satu jenis kekerasan melaporkan bahwa pelaku adalah teman mereka. Survei lain menunjukkan 41 persen murid berusia 15 tahun di Indonesia pernah mengalami perundungan lebih dari beberapa kali dalam sebulan (PISA, 2018). Selain itu, seiring dengan perkembangan teknologi yang melibatkan murid untuk menggunakan internet dan memiliki media sosial menyebabkan murid juga rentan untuk mengalami perundungan di dunia maya, atau yang dikenal dengan sebutan *cyberbullying*. Data ini didukung dengan survei yang menunjukkan bahwa 45 persen dari 2.777 anak muda berusia 14-24 mengatakan bahwa mereka pernah mengalami perundungan siber (UNICEF, 2020). Dengan mempertimbangkan data-data tersebut, dapat diketahui bahwa penting bagi murid untuk dibekali pengetahuan dan wawasan terkait perundungan dan pencegahannya, serta mengkampanyekan perilaku mendukung dan saling menjaga antar sesama teman.

Relevansi Projek Bagi Satuan Pendidikan

Satuan pendidikan berperan dalam memperhatikan perkembangan diri murid, baik dari segi kesehatan maupun kesejahteraan fisik dan psikologis. Berdasarkan data, telah diketahui bahwa sekolah merupakan salah satu tempat dimana perundungan pada murid sering terjadi. Perundungan yang terjadi berdampak negatif pada fisik dan psikologis murid, seperti murid secara fisik terluka, takut untuk bersekolah, hingga menurunnya performa belajar murid. Untuk menanggapi isu tersebut, projek "Sudahkah Kita Menjadi Teman yang Baik Hari Ini?" dirancang agar murid dapat belajar mengidentifikasi dan melaporkan kasus-kasus perundungan untuk mencegah kekerasan antar teman dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, murid juga diajak untuk mengkampanyekan perilaku saling mendukung dan menjaga sesama teman serta menolak perundungan. Dengan begitu, kegiatan belajar di satuan pendidikan dapat berlangsung dengan lebih aman dan nyaman sehingga murid dapat mencapai pengalaman belajar yang optimal dan mampu mengembangkan kompetensi terbaiknya.

Tujuan, Alur, dan Target Pencapaian Projek

Tujuan

Modul tema Bangunlah Jiwa dan Raganya ini disusun untuk menumbuhkan kesadaran dan meningkatkan pengetahuan mengenai perundungan dan cara pencegahannya, serta mengkampanyekan perilaku mendukung dan saling menjaga antar sesama teman. Melalui tahapan aktivitas yang dilakukan dalam projek ini, murid diharapkan dapat memiliki wawasan dan kesadaran untuk saling menjaga dan mendukung antar sesama teman serta sigap menyerukan stop pada perilaku perundungan. Murid juga diharapkan dapat melakukan tindakan nyata secara mandiri untuk mempromosikan perilaku anti perundungan kepada komunitas mereka.

Alur

Projek ini memiliki empat tahapan utama. Tahap pertama yaitu *Temukan*, yaitu tahapan diskusi pembuka yang mana murid akan diajak untuk mengenali isu-isu mengenai perundungan yang terjadi. Tahap kedua adalah *Bayangkan*. Pada tahap ini, murid akan diajak untuk berbagi pengalaman mengenai permasalahan perundungan yang dialami atau pernah disaksikan oleh mereka. Aktivitas menggali pengalaman ini akan dilakukan dengan menjaga privasi murid serta memberikan ruang yang nyaman untuk mereka bercerita. Selain itu, akan diadakan kegiatan yang membahas berbagai macam informasi mengenai jenis-jenis perilaku perundungan, bermain peran atau *roleplay* dalam mencegah perundungan, dan sebagainya. Tahap selanjutnya adalah *Lakukan*. Pada tahap ini, murid dibimbing untuk mengkampanyekan perilaku mendukung dan menjaga sesama teman serta pencegahan perundungan dengan mempraktikkan secara langsung pengetahuan yang telah mereka miliki. Tahap terakhir adalah *Bagikan*, yang mana murid dapat membagikan karya yang telah mereka ciptakan kepada komunitas.

Pencapaian

Melalui modul ini, murid diharapkan dapat mengembangkan tiga dimensi profil pelajar Pancasila, yaitu Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME dengan elemen Akhlak Pribadi, dimensi Bergotong Royong dengan elemen Kepedulian, dan dimensi Kreatif dengan elemen Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal.

Tahapan Proyek

Temukan

1 Apa Itu Perundungan? [2 JP]

2 Perundungan di Sekitar Kita [2 JP]

3 Curahkan Perasaanmu [2 JP]

Bayangkan

4 Mari Mengidentifikasi Jenis-jenis Perundungan! [2 JP]

5 Jika terjadi, Apa yang Harus Kita Lakukan? [2 JP]

6 Mendukung dan Menjaga Sesama Teman? Siapa Takut! [6 JP]

Lakukan

7 Riset Mandiri [4 JP]

8 Perancangan & Persiapan Hasil Riset [4 JP]

9 Presentasi Hasil Riset [2 JP]

Bagikan

10 Kampanye Stop Perundungan, Dukung dan Jaga Temanmu! [4 JP]

11 Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran [2 JP]

Dimensi & Elemen Profil Pelajar Pancasila

DIMENSI

Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia

Bergotong Royong

Kreatif

ELEMEN

Akhlak Pribadi

Kepedulian

Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal

SUBELEMEN

Merawat Diri secara Fisik, Mental, dan Spiritual

Tanggap terhadap Lingkungan Sosial

Target Pencapaian Fase D & Aktivitas Terkait

DIMENSI	ELEMEN/ SUBELEMEN	TARGET PENCAPAIAN	AKTIVITAS TERKAIT
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia	Merawat Diri secara Fisik, Mental, dan Spiritual	Mengidentifikasi pentingnya menjaga keseimbangan kesehatan jasmani, mental, dan rohani serta berupaya menyeimbangkan aktivitas fisik, sosial dan ibadah.	1, 2, 3, 4, 5, 11
Bergotong Royong	Tanggap terhadap Lingkungan Sosial	Tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya dan berkontribusi sesuai dengan kebutuhan masyarakat.	2, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Kreatif	Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampaknya bagi orang lain.	3, 4, 6, 7, 8, 9, 10

Perkembangan Subelemen antar Fase

ELEMEN/ SUBELEMEN	MULAI BERKEMBANG	BERKEMBANG	MAHIR	SANGAT MAHIR
Merawat Diri secara Fisik, Mental, dan Spiritual	Mulai membiasakan diri untuk disiplin, rapi, membersihkan dan merawat tubuh, menjaga tingkah laku dan perkataan dalam semua aktivitas kesehariannya.	Memperhatikan kesehatan jasmani, mental, dan rohani dengan melakukan aktivitas fisik, sosial, dan ibadah.	Mengidentifikasi pentingnya menjaga keseimbangan kesehatan jasmani, mental, dan rohani serta berupaya menyeimbangkan aktivitas fisik, sosial dan ibadah.	Melakukan aktivitas fisik, sosial, dan ibadah secara seimbang.
Tanggap terhadap Lingkungan Sosial	Peka dan mengapresiasi orang-orang di lingkungan sekitar, kemudian melakukan tindakan untuk menjaga keselarasan dalam berelasi dengan orang lain.	Tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya dan menjaga keselarasan dalam berelasi dengan orang lain.	Tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya dan berkontribusi sesuai dengan kebutuhan masyarakat.	Tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya dan berkontribusi sesuai dengan kebutuhan masyarakat untuk menghasilkan keadaan yang lebih baik.
Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan.	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi dan mengkritik karya dan tindakan yang dihasilkan.	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampaknya bagi orang lain.	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan risikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif.

Hal yang Harus Diperhatikan Sebelum Memulai Proyek

- Satuan pendidikan dan seluruh warga di dalamnya harus berkomitmen untuk aktif berpartisipasi dalam pelaksanaan proyek ini. Contohnya adalah membekali seluruh warga satuan pendidikan dengan pengetahuan mengenai kesehatan mental, isu perundungan, cara pencegahan serta penyelesaian masalahnya apabila perilaku perundungan tersebut terjadi di sekitar.
- Memastikan satuan pendidikan memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung jalannya proyek. Misalnya dengan menyediakan ruang aman seperti bilik pengaduan atau ruang BK yang terjaga privasinya untuk murid yang membutuhkan bantuan mengenai kesehatan mental.
- Membuka ruang diskusi dan belajar yang luas untuk murid, guru, warga satuan pendidikan serta orang tua murid mengenai pentingnya proyek ini dan harapan terhadap peran masing-masing dalam mendampingi murid menyerukan stop perundungan.
- Guru dapat merefleksikan kembali apakah konten modul yang digunakan sudah sesuai dengan konteks, karakteristik, dan kebutuhan murid di satuan pendidikan. Guru punya ruang merdeka untuk memodifikasi dan menyesuaikan modul proyek.

TEMUKAN



1 Apa Itu Perundungan? [2 JP]



2 Perundungan di Sekitar Kita
[2 JP]



3 Curahkan Perasaanmu [2 JP]



AKTIVITAS 1

Apa Itu Perundungan?

Tujuan

Mendapatkan pengetahuan awal murid mengenai perundungan dan meningkatkan pemahaman mengenai perundungan.

Waktu

2 JP

Alat & Bahan

1. Media pencatat diskusi bersama, seperti papan tulis, kertas tempel, kertas *flipchart* (luring) atau Google Jamboard (daring)
2. Alat tulis, seperti spidol dan pulpen (luring)

PEMBUKAAN

- Guru menjelaskan tema dan topik proyek yang akan dilaksanakan selama beberapa minggu ke depan.
- Guru menyampaikan kesepakatan belajar (mencakup tugas yang akan dilaksanakan, proses belajar yang akan dilakukan, dan sebagainya) sehingga memiliki gambaran dan dapat terlibat dalam proses pembelajaran proyek secara utuh.

AKTIVITAS

- Guru melakukan diskusi terbuka dengan melemparkan pertanyaan pemantik kepada murid mengenai topik proyek "Sudahkah Kita Menjadi Teman yang Baik Hari ini?". Contoh pertanyaan yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:
 - Apa yang kamu tahu tentang perundungan?
 - Pernahkah kamu melihat atau mengalami perundungan?
 - Bagaimana sikap dan perasaan kamu ketika melihat perilaku perundungan atau mengalaminya?
- Selanjutnya, guru mengajak murid untuk melakukan diskusi kolaboratif menggunakan media pencatat diskusi bersama. Masing-masing murid dapat memberikan pendapatnya secara mandiri. Contoh pertanyaannya dapat dilihat pada *slide* berikutnya.
- Kemudian, guru dapat meminta beberapa murid untuk menyampaikan pendapat yang sudah dituliskannya.
- Guru mengelaborasi jawaban murid tersebut menjadi satu jawaban yang komprehensif sehingga murid mendapatkan pemahaman mengenai pengertian perundungan dan contoh-contoh perilakunya.

PENUTUP

- Guru meminta beberapa murid untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.

AKTIVITAS 1

Apa Itu Perundungan?

Keterangan:

Berikut merupakan contoh media pencatat diskusi bersama menggunakan Google Jamboard (daring) beserta pertanyaannya. Jika media yang digunakan adalah **papan tulis** atau **kertas flipchart** (luring), maka guru dapat membagi tempat menulis menjadi dua bagian dan murid dapat menuliskan pendapatnya secara langsung menggunakan **spidol**, **pulpen**, atau **kertas tempel (sticky notes)**.

Apa itu Perundungan?

Apa saja contoh-contoh perilaku perundungan?

AKTIVITAS 2

Perundungan di Sekitar Kita

Tujuan

Meningkatkan pemahaman mengenai perundungan yang terjadi di lingkungan sekitar.

Waktu

2 JP

Alat & Bahan

1. Bahan ajar mengenai perilaku perundungan yang terjadi disertai data pendukungnya. Contoh referensi:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=K3mAWQti0gU>
 - *Google Search* infografis mengenai **Data Perundungan UNICEF**
2. Pertanyaan HOTS untuk refleksi murid

PEMBUKAAN

- Guru membuka kelas dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut serta memberikan instruksi mengenai rencana kegiatan yang akan dilakukan.

AKTIVITAS

- Guru memutar video pembelajaran yang membahas mengenai perundungan. Video pembelajaran dapat berupa penjelasan mengenai apa itu perundungan dan jenis-jenis perilakunya, animasi mengenai dampak dari perundungan pada murid, dan sebagainya. Guru dapat menyajikan beberapa video sesuai kebutuhan.
- Setiap menyelesaikan satu video pembelajaran, murid diminta untuk menuliskan refleksi pembelajaran berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada *slide* selanjutnya.
- Setelah pemaparan seluruh video selesai, guru dapat mengajak beberapa murid untuk berbagi hasil refleksi pembelajaran yang telah dituliskan dengan menyampaikannya di forum kelas.
- Kemudian setelah sesi berbagi selesai, murid dapat mengumpulkan hasil refleksi sebagai portofolionya yang dapat ditinjau oleh guru sebagai bahan pembelajaran pada aktivitas berikutnya.
- Selanjutnya, guru dapat menampilkan data-data mengenai perundungan yang terjadi di Indonesia, baik dalam bentuk poster, infografis, artikel dan sebagainya berdasarkan referensi yang ditemukan oleh guru. Guru dapat memberikan penjelasan kepada murid mengenai data-data tersebut.

PENUTUP

- Untuk persiapan aktivitas selanjutnya, murid dapat diminta untuk mencari tahu beberapa bahasan berikut ini:
 - Definisi kesehatan mental
 - Pentingnya kesehatan mental
 - Kaitan antara kesehatan mental dengan perundungan yang dialami oleh individu (dampak-dampak negatif dari perundungan yang dialami oleh murid)
- Di akhir pembelajaran, murid dapat diminta untuk menyampaikan kesimpulan mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

AKTIVITAS 2


Perundungan di Sekitar Kita


Keterangan:


Berikut merupakan pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijadikan jurnal refleksi oleh murid setelah menonton video mengenai perundungan. Dalam prosesnya, guru dapat menampilkan lebih dari satu video sehingga murid dapat menuliskan refleksi beberapa kali. Alur yang ideal untuk diterapkan adalah setiap murid selesai menonton satu video, murid diminta secara langsung menuliskan refleksi pembelajarannya.

Jurnal Refleksi

Nama:
Kelas:
Judul Video:

 Hal apa yang kamu lihat dari tayangan video tersebut?

 Hal apa yang kamu pikirkan saat melihat tayangan tersebut?

 Bagaimana perasaanmu jika hal tersebut terjadi pada kamu?

AKTIVITAS 3

Curahkan Perasaanmu

Tujuan

Meningkatkan pemahaman mengenai kesehatan mental dan kaitannya dengan perundungan serta memperoleh data mengenai pengalaman murid berkaitan dengan perundungan.

Waktu

2 JP

Alat & Bahan

1. Materi ajar yang membahas mengenai kesehatan mental dan kaitannya dengan perundungan
2. Kuesioner

PEMBUKAAN

- Guru membuka kelas dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut serta memberikan instruksi mengenai rencana kegiatan yang akan dilakukan.

AKTIVITAS

- Guru menyampaikan kembali rangkuman hasil pembelajaran yang telah dilakukan pada aktivitas 2 untuk penyegaran ingatan murid mengenai topik perundungan.
- Melakukan tanya jawab interaktif yang membahas mengenai tugas makalah murid. Poin yang dapat ditekankan pada tanya jawab interaktif adalah dampak-dampak fisik dan psikologis dari korban yang mengalami perundungan.
- Selanjutnya, guru dapat membagi murid ke dalam beberapa kelompok belajar yang terdiri atas 3-6 orang. Di dalamnya, murid diminta untuk saling berdiskusi mengenai tiga topik bahasan yang telah dipelajari sebelumnya secara mandiri, yaitu:
 - Definisi kesehatan mental
 - Pentingnya kesehatan mental
 - Kaitan antara kesehatan mental dengan perundungan yang dialami oleh individu (dampak-dampak negatif dari perundungan yang dialami oleh murid)
- Aktivitas berikutnya adalah membagikan kuesioner "Mari Curahkan Perasaanmu!" untuk diisi oleh murid. Sebelum mengisi kuesioner, perlu disampaikan bahwa kuesioner akan dijaga kerahasiaannya sehingga murid tidak perlu khawatir untuk membagikan pengalamannya. Contoh kuesioner terlampir pada *slide* berikutnya.

PENUTUP

- Di akhir pembelajaran, guru dapat memberikan kontak yang dapat dihubungi oleh murid jika terdapat murid yang membutuhkan diskusi secara langsung mengenai pengalaman perundungan yang pernah dialami atau disaksikannya.

AKTIVITAS 3

Curahkan Perasaanmu

Keterangan:

Berikut merupakan contoh kuesioner yang dapat diberikan kepada murid. Guru memiliki kebebasan untuk memodifikasi pertanyaan pada kuesioner sesuai kebutuhan. Pastikan bahwa murid merasa aman dan nyaman dalam membagikan pengalamannya.

Kuesioner "Mari Curahkan Perasaanmu!"

Nama (*Dapat dikosongkan*):

Nomor HP (*Dapat diisi jika kamu ingin berdiskusi dengan guru secara langsung*):

1. Apa yang dimaksud dengan perundungan?

.....

2. Pernahkah kamu **mengalami** perundungan? (*Lingkari jawaban sesuai dengan pengalamanmu*)

- a. Ya
- b. Tidak

Jika kamu memilih jawaban Ya, ceritakanlah pengalaman perundungan apa yang **kamu alami!** (*Pengalaman perundungan yang dimaksud dapat terjadi secara langsung ataupun di dunia maya seperti media sosial, kamu juga dapat menceritakan siapa pelakunya*)

.....

3. Apa yang kamu lakukan setelah mengalami perundungan?

.....

4. Pernahkah kamu **menyaksikan** perilaku perundungan? (*Lingkari jawaban sesuai dengan pengalamanmu*)

- a. Ya
- b. Tidak

Jika kamu memilih jawaban Ya, ceritakanlah pengalaman perundungan apa yang **kamu saksikan!** (*Pengalaman perundungan yang dimaksud dapat terjadi secara langsung ataupun di dunia maya seperti media sosial, kamu juga dapat menceritakan siapa pelakunya dan siapa korbannya*)

.....

5. Apa yang kamu lakukan saat atau setelah menyaksikan perundungan?

.....

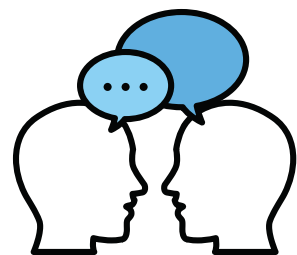
BAYANGKAN



4 Mari Mengidentifikasi Jenis-jenis Perundungan! [2 JP]



5 Jika terjadi, Apa yang Harus Kita Lakukan? [2 JP]



6 Mendukung dan Menjaga Sesama Teman? Siapa Takut! [6 JP]



AKTIVITAS 4

Mari Mengidentifikasi Jenis-jenis Perundungan!

Tujuan

Meningkatkan pemahaman mengenai jenis-jenis perundungan dan murid mampu mengidentifikasinya dalam situasi nyata.

Waktu

2 JP

Alat & Bahan

1. Video yang membahas mengenai jenis-jenis perundungan. Contoh referensi:
<https://www.youtube.com/watch?v=avWmYCbu7iM>
2. Media pencatat diskusi kelompok, seperti kertas *flipchart* (luring) atau Google Jamboard (daring). Murid dipersilahkan menggunakan aplikasi lain yang dapat membantu untuk membuat peta pikiran (*Mind Map*).
3. Lembar kerja *Peer Assessment*

PEMBUKAAN

- Guru membuka kelas dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut serta memberikan instruksi mengenai rencana kegiatan yang akan dilakukan.

AKTIVITAS

- Murid diminta untuk menonton video pembelajaran yang membahas tentang jenis-jenis perundungan.
- Murid dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan instruksi sebagai berikut:
 - Buatlah peta pikiran (*Mind Map*) secara berkelompok mengenai **jenis-jenis perundungan** beserta **contoh perilakunya**.
 - Murid dipersilahkan untuk menggunakan informasi yang diperoleh dari video pembelajaran yang telah ditonton sebelumnya atau mencari referensi lain.
 - Buatlah *Mind Map* tersebut pada kertas *flipchart* (luring) atau aplikasi-aplikasi editor (daring) yang dapat digunakan untuk mendesain *mind map*.
 - Murid juga disarankan untuk memperkaya *mind map* dengan menambahkan bahasan mengenai definisi dan dampak-dampak negatif dari perundungan yang telah dipelajari pada aktivitas-aktivitas sebelumnya.
- Setiap kelompok diminta untuk menentukan 1-2 murid yang akan mempresentasikan *mind map* yang telah dibuat. Ketika ada kelompok yang presentasi, kelompok lainnya memberikan penilaian kepada kelompok tersebut.

PENUTUP

- Di akhir pembelajaran, guru dapat mengumpulkan hasil penilaian antar kelompok dan murid dapat diminta untuk menyimpulkan pembelajaran.

AKTIVITAS 4

Mari Mengidentifikasi Jenis-jenis Perundungan!

Keterangan:

Berikut merupakan contoh tabel penilaian antar teman (*peer assessment*) yang dapat digunakan. Guru diberikan kebebasan untuk mengembangkan aspek dan skala yang digunakan dalam penilaian.

Peer Assessment

Aspek Penilaian	Skala (<i>Checklist</i>)				
	1	2	3	4	5
Kelengkapan materi					
Ketepatan materi					
Kerapian <i>Mind Map</i>					
Cara presentasi					

Keterangan

- 1 = Sangat kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

AKTIVITAS 5

Jika Terjadi, Apa yang Harus Kita Lakukan?

Tujuan

Meningkatkan pemahaman mengenai cara menyikapi dan menghadapi perundungan dalam situasi nyata.

Waktu

2 JP

Alat & Bahan

1. Materi ajar yang membahas mengenai cara menghadapi perundungan. Contoh referensi:

- <https://www.youtube.com/watch?v=26Gk6dJfUTQ>
- <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/tips-untuk-guru-merespon-bullying>

2. Lembar kerja refleksi

PEMBUKAAN

- Guru membuka kelas dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut serta memberikan instruksi mengenai rencana kegiatan yang akan dilakukan.

AKTIVITAS

- Guru memberikan pertanyaan pemantik dengan metode tanya jawab interaktif untuk memulai pembelajaran. Beberapa contoh pertanyaan yang dapat diajukan:
 - Dalam kasus perundungan, siapa saja yang terlibat di dalamnya?
 - Menurut kamu, apa yang sebaiknya dilakukan oleh korban maupun saksi dalam kasus perundungan?
- Guru menampilkan video pembelajaran mengenai cara menghadapi perundungan sebagai bahan observasi murid.
- Selanjutnya, guru dapat menyampaikan materi ajar mengenai hal-hal berikut:
 - Orang-orang yang terlibat dalam kasus perundungan (bahasan mengacu pada peran pelaku, korban, dan saksi/*bystander*)
 - Contoh perilaku yang dapat dilakukan oleh korban saat/setelah mengalami perundungan
 - Contoh perilaku yang tepat untuk dilakukan oleh saksi ketika menyaksikan kasus perundungan

PENUTUP

- Sebelum masuk ke aktivitas *roleplay* dan tahap **Lakukan**, guru dapat memastikan pemahaman murid terlebih dahulu dengan melakukan refleksi pembelajaran. Contoh lembar kerja refleksi dapat dilihat pada *slide* berikutnya.

AKTIVITAS 5

Jika Terjadi, Apa yang Harus Kita Lakukan?

Keterangan:

Berikut merupakan jurnal refleksi pembelajaran yang dapat diisi oleh murid. Murid diminta untuk menuliskan hal apa saja yang telah dipelajari mengenai perundungan dan hal apa saja yang masih ingin diketahui.

Jurnal Refleksi

Nama:
Kelas:

Apa saja yang telah kamu ketahui/pelajari mengenai topik perundungan?

Hal apa yang masih ingin kamu ketahui/pelajari mengenai topik perundungan?

AKTIVITAS 6

Mendukung dan Menjaga Sesama Teman? Siapa Takut!

Tujuan

Murid mampu menampilkan contoh perilaku yang tepat dalam menghadapi kasus perundungan.

Waktu

6 JP

Alat & Bahan

1. Naskah dialog untuk bermain peran (*roleplay*)
2. Properti sesuai dengan kebutuhan masing-masing kelompok

PEMBUKAAN

- Guru membuka kelas dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut serta memberikan instruksi mengenai rencana kegiatan yang akan dilakukan. Pada aktivitas berikut ini, murid akan diajak untuk bermain peran (*roleplay*) dengan topik perundungan.

AKTIVITAS

- Murid dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk *roleplay*.
- Guru menyampaikan instruksi mengenai naskah dialog singkat yang harus disusun oleh masing-masing kelompok. Hendaknya, situasi/konteks pada setiap naskah dialog dibuat berbeda agar murid dapat memahami berbagai macam situasi perundungan. Contoh beberapa konteks cerita yang berbeda:
 - Perundungan fisik di sekolah
 - Perundungan sosial di komplek rumah
 - Perundungan verbal di tempat les
 - *Cyberbullying*, dst.
- Pada setiap naskah dialog harus memiliki peran-peran sebagai berikut:
 - Pelaku
 - Korban
 - Saksi (*bystander*) aktif yang ikut mendukung pelaku untuk melakukan perundungan
 - Saksi (*bystander*) aktif yang membantu korban dan mencoba menghentikan perundungan
 - Saksi (*bystander*) pasif yang hanya menyaksikan
- Murid diberikan kesempatan untuk menyusun naskah dialog, menentukan alur cerita, menambah dan mengurangi peran pada dialog, dan sebagainya.

PENUTUP

- Guru dapat menyimpulkan mengenai proses pelaksanaan *roleplay*.

AKTIVITAS 6

*Mendukung dan Menjaga
Sesama Teman? Siapa Takut!*

Keterangan:

Berikut merupakan contoh rubrik asesmen formatif yang dapat digunakan untuk menilai naskah dan penampilan *roleplay*. Guru dapat memodifikasi aspek penilaian sesuai dengan kebutuhan.

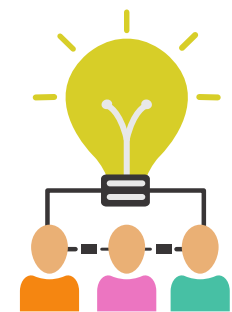
Rubrik Asesmen Formatif *Roleplay*

Aspek	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Mahir
Jenis perilaku perundungan	Menampilkan setidaknya satu jenis perilaku perundungan	Menampilkan 1-2 jenis perilaku perundungan dengan tepat	Menampilkan beberapa jenis perilaku perundungan dengan tepat
Perilaku yang dimunculkan oleh setiap peran	Beberapa tokoh sudah menampilkan perilaku yang tepat sesuai dengan perannya masing-masing	Setiap tokoh sudah menampilkan perilaku yang tepat sesuai dengan perannya masing-masing	Setiap tokoh sudah menampilkan perilaku yang tepat sesuai dengan perannya masing-masing serta melakukan improvisasi dialog di luar dari naskah untuk menekankan perilaku
Ketepatan perilaku untuk menghadapi perundungan	Menampilkan setidaknya satu cara untuk menghadapi perundungan	Menampilkan 1-2 cara untuk menghadapi perundungan dengan tepat	Menampilkan beberapa cara untuk menghadapi perundungan dengan tepat

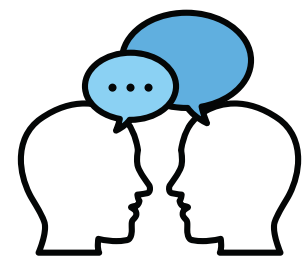
LAKUKAN



7 Riset Mandiri [4 JP]



8 Perancangan & Persiapan Hasil Riset [4 JP]



9 Presentasi Hasil Riset [2 JP]



AKTIVITAS 7

Riset Mandiri

Tujuan

Meningkatkan pemahaman murid mengenai perundungan dan mendorong murid mengeksplorasi pemahamannya.

Waktu

4 JP

Alat & Bahan

1. Gawai untuk kebutuhan riset mandiri
2. Lembar rencana proyek
3. Jurnal refleksi individu

PEMBUKAAN

- Guru membuka kelas dengan menyampaikan informasi mengenai tugas proyek akhir yang akan dilaksanakan.

AKTIVITAS

- Murid dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk persiapan melakukan proyek.
- Guru memberikan instruksi agar setiap kelompok menentukan topik riset mandiri yang berkaitan dengan perundungan. Hasil dari riset tersebut nantinya dapat dikumpulkan dalam bentuk **laporan hasil riset** sebelum dikembangkan ke dalam bentuk karya untuk persiapan proyek pameran dan kampanye.
- Beberapa ide mengenai topik riset:
 - Definisi, jenis-jenis, dan contoh perilaku perundungan
 - Dampak negatif dari perundungan dari segi fisik maupun psikologis
 - Mengenali perbedaan antara konflik dan perundungan
 - Hal-hal yang dapat dilakukan oleh **korban** ketika mengalami perundungan
 - Hal-hal yang dapat dilakukan oleh **saksi** (*bystander*) saat menyaksikan perundungan (dapat berupa tips)
 - Ajakan-ajakan untuk berperilaku saling mendukung dan menjaga teman, dan seterusnya.
- Guru menyampaikan lembar kerja yang harus diisi oleh setiap murid selama proses perencanaan dan persiapan proyek. Referensi lembar rencana proyek dapat dilihat pada *slide* berikutnya.
- Guru menyampaikan durasi waktu pengerjaan tugas.

PENUTUP

- Guru dapat membimbing murid selama proses penentuan topik dan pengembangan konten hasil riset.

AKTIVITAS 7

Riset Mandiri

Keterangan:

Jurnal refleksi berikut ini dapat digunakan untuk memantau kemajuan pekerjaan yang dilakukan individu. Lembar rencana projek ini merupakan contoh yang dapat dikembangkan oleh guru.

Jurnal Refleksi Individu

Nama:

Kelas:

No	Tanggal	Aktivitas yang Dilakukan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

AKTIVITAS 7

Riset Mandiri

Keterangan:

Lembar rencana projek berikut ini dapat digunakan untuk memantau kemajuan pekerjaan yang dilakukan kelompok. Lembar rencana projek ini merupakan contoh yang dapat dikembangkan oleh guru.

Lembar Rencana Projek Kelompok

Anggota Kelompok

1.
2.
3.

No	Tanggal	Pembagian Tugas	Penanggung Jawab (nama anggota kelompok)
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

AKTIVITAS 7

Riset Mandiri

Keterangan:

Hasil dari riset dapat dikumpulkan dalam bentuk laporan/makalah hasil riset sebelum dikembangkan ke dalam bentuk karya untuk persiapan projek pameran dan kampanye.

Contoh Lembar Laporan Hasil Riset

Anggota Kelompok

1. _____
2. _____
3. _____
- ...

Laporan Hasil Riset

Topik

Konten

Kesimpulan

AKTIVITAS 8

Perancangan & Persiapan Hasil Riset

Tujuan

Mendorong murid mengeksplorasi pemahamannya, melakukan aksi nyata, dan menciptakan karya dari pembelajaran yang telah didapatkan.

Waktu

4 JP

Alat & Bahan

1. Gawai untuk kebutuhan mendesain infografis, poster, iklan, dan lain-lain sesuai dengan keinginan murid
2. Lembar rencana proyek
3. Jurnal refleksi individu

PEMBUKAAN

- Guru membuka kelas dengan menyampaikan informasi mengenai tugas proyek akhir yang akan dilaksanakan.

AKTIVITAS

- Guru memberikan contoh bentuk-bentuk artikel, infografis, poster, iklan layanan masyarakat, dan sebagainya yang dapat menginspirasi murid untuk mengembangkan karyanya.
- Murid secara berkelompok membahas mengenai rencana rancangan desain yang akan dikembangkan dari hasil riset.
- Murid mengisi jurnal refleksi individu secara berkala sebagai bentuk laporan mengenai aktivitas apa saja yang telah dilakukan dalam mengembangkan proyek.
- Murid secara berkelompok dapat menentukan peran dan tugas masing-masing dari anggota dengan mengisi lembar rencana proyek secara berkala.
- Guru menyampaikan durasi waktu pengerjaan tugas dan menentukan tanggal pelaksanaan presentasi (aktivitas selanjutnya).

PENUTUP

- Guru dapat membimbing murid selama proses penentuan topik dan pengembangan konten hasil riset.

AKTIVITAS 9

Presentasi Hasil Riset

Tujuan

Mengeksplorasi pemahaman dan menciptakan karya dari pembelajaran yang telah didapatkan mengenai perundangan.

Waktu

2 JP

Alat & Bahan

1. Hasil riset yang sudah diciptakan dalam bentuk infografis, poster, artikel, video, dan sebagainya
2. Lembar rencana proyek
3. Jurnal refleksi individu

PEMBUKAAN

- Guru membuka kelas dengan menyampaikan informasi mengenai aspek-aspek penilaian dari hasil karya hingga kampanye yang akan dilakukan.

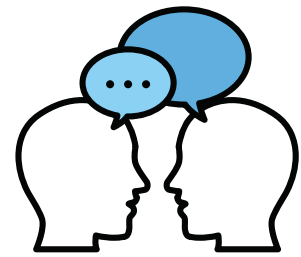
AKTIVITAS

- Guru dapat melakukan pengundian bersama murid untuk menentukan urutan presentasi.
- Murid secara berkelompok mempresentasikan hasil risetnya sesuai urutan.
- Guru membuka sesi pemberian umpan balik (mengenai konten materi ataupun desain karya) serta tanya jawab antara kelompok presenter dengan kelompok lainnya yang menyaksikan.
- Setelah sesi tanya jawab antar murid selesai, guru dapat memberikan umpan balik (mengenai konten materi ataupun desain karya) dan pertanyaan kepada kelompok presenter.
- Setelah seluruh kelompok sudah melakukan presentasi, guru dapat menyimpulkan proses pelaksanaan dan presentasi hasil riset yang telah dilakukan oleh murid.
- Kemudian, guru menyampaikan informasi mengenai kegiatan pameran dan/atau kampanye karya-karya yang telah dibuat oleh murid yang akan dilaksanakan pada aktivitas berikutnya.
- Murid dapat menggunakan waktu yang tersisa untuk berdiskusi mengenai persiapan pameran dan/atau kampanye yang akan dilaksanakan serta rencana perbaikan karya berdasarkan umpan balik yang telah diberikan oleh guru maupun murid lainnya.

PENUTUP

- Guru dapat membimbing murid selama proses persiapan kampanye.

BAGIKAN



10 Kampanye Stop Perundungan,
Dukung dan Jaga Temanmu! [4 JP]



11 Evaluasi dan Refleksi
Pembelajaran [2 JP]



AKTIVITAS 10

Kampanye Stop Perundungan, Dukung dan Jaga Temanmu!

Tujuan

Mendorong murid melakukan aksi nyata, menciptakan karya dari pembelajaran yang telah didapatkan, dan membagikannya kepada komunitas.

Waktu

4 JP

Alat & Bahan

1. Hasil riset yang sudah diciptakan dalam bentuk infografis, poster, artikel, video, dan sebagainya
2. Lembar rencana proyek
3. Jurnal refleksi individu
4. Aplikasi pameran daring

AKTIVITAS

Pada proses pelaksanaan aktivitas berikut ini, terdapat pilihan kegiatan yang dapat dilaksanakan.

1. Secara luring

- Satuan pendidikan dapat menyediakan tempat untuk dilaksanakannya pameran karya yang mengangkat tema "Stop Perundungan, Dukung dan Jaga Temanmu!"
- Setiap karya yang telah diciptakan oleh murid dapat dipajang pada tempat yang telah disepakati oleh satuan pendidikan.
- Pengunjung yang terdiri dari warga satuan pendidikan ataupun masyarakat umum dipersilakan untuk berkeliling melihat karya-karya yang tersedia.
- Setiap kelompok dapat berada di samping karyanya untuk bersiap-siap memberikan penjelasan atau menjawab pertanyaan jika terdapat pengunjung yang ingin berdiskusi.
- Selain melakukan pameran secara luring, murid-murid juga diminta untuk mengunggah karyanya melalui media sosial dengan menuliskan kalimat-kalimat yang mengkampanyekan stop perundungan di karyanya.

2. Secara daring

- Satuan pendidikan/guru dapat menyediakan ruang untuk melakukan pameran karya secara daring dengan menggunakan aplikasi **Padlet**, **Artsteps**, dan aplikasi lainnya yang dirasa sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan.
- Pengunjung diberikan tautan untuk mengunjungi pameran virtual.
- Selain melakukan pameran secara daring, murid-murid juga diminta untuk mengunggah karyanya melalui media sosial dengan menuliskan kalimat-kalimat yang mengkampanyekan stop perundungan di karyanya.

AKTIVITAS 10

*Kampanye Stop Perundungan,
Dukung dan Jaga Temanmu!*

Keterangan:

Berikut merupakan contoh rubrik asesmen sumatif yang dapat digunakan untuk menilai pelaksanaan aksi nyata dari riset, menciptakan karya, dan melakukan pameran serta kampanye.

Rubrik Asesmen Sumatif

Aspek	Mulai Berkembang	Berkembang	Mahir
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> Perencanaan tujuan dengan karya yang diciptakan belum selaras Lini masa untuk pengerjaan tugas tidak ada Belum ada pembagian tugas antar anggota 	<ul style="list-style-type: none"> Perencanaan tujuan dengan karya yang diciptakan sudah sesuai Lini masa untuk pengerjaan tugas sudah ada meski belum ideal Pembagian tugas antar anggota belum seimbang 	<ul style="list-style-type: none"> Perencanaan tujuan dengan karya yang diciptakan sudah sesuai dan tepat sasaran Lini masa untuk pengerjaan tugas sudah ada dan selaras dengan pelaksanaannya Pembagian tugas antar anggota sudah seimbang
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> Murid cenderung mengerjakan tugas secara individu Tidak tampak keselarasan ide/pesan utama dari anggota kelompok Tampak alat dan bahan pameran/demonstrasi/kampanye belum siap digunakan atau bahkan tidak ada 	<ul style="list-style-type: none"> Murid sudah berbagi peran dengan anggota kelompok lainnya Sudah ada keselarasan antara ide dan hasil karya yang diciptakan meskipun belum mencakup seluruh pendapat anggota kelompok Menggunakan/ menampilkan alat/bahan/karya yang mendukung pesan yang disampaikan 	<ul style="list-style-type: none"> Murid sudah berbagi peran dengan anggota kelompok lainnya dan mampu menyelesaikan masalah yang teridentifikasi secara berkelompok Setiap kelompok memahami ide dan karya yang diciptakan dengan sangat baik Menggunakan/ menampilkan alat/bahan/karya yang mendukung pesan yang mereka sampaikan
Penyampaian Informasi	<ul style="list-style-type: none"> Tidak semua murid memahami ide/konsep yang dibahas pada karya yang disajikan Desain dari karya yang diciptakan belum cukup memudahkan pengunjung untuk memahami konten 	<ul style="list-style-type: none"> Murid memahami ide/konsep yang dibahas pada karya yang disajikan Desain dari karya yang diciptakan cukup membuat pengunjung memahami konten 	<ul style="list-style-type: none"> Murid menguasai ide/konsep yang dibahas pada karya yang disajikan Pameran dan kampanye bersifat interaktif sehingga pengunjung dapat melakukan praktik langsung untuk memahami konsep dan pesan yang disajikan

AKTIVITAS 11

Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran

Tujuan

Mengevaluasi hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

Waktu

2 JP

Alat & Bahan

1. Lembar refleksi guru
2. Lembar evaluasi kelompok
3. Jurnal refleksi individu

PEMBUKAAN

- Guru membuka kelas dengan menyampaikan informasi mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada aktivitas ini.

AKTIVITAS

- Murid dapat dibimbing oleh guru dalam berdiskusi secara berkelompok untuk melakukan evaluasi terhadap proyek yang telah dilakukan. Contoh referensi lembar evaluasi kelompok dapat dilihat pada *slide* berikutnya.
- Jika evaluasi secara berkelompok telah selesai, murid secara individual diminta untuk menuliskan refleksi mandiri. Contoh referensi lembar refleksi individu dapat dilihat pada *slide* berikutnya.
- Setelah selesai, guru dapat menyimpulkan kembali secara menyeluruh rangkaian pembelajaran yang telah dilakukan bersama murid dari awal hingga akhir kegiatan.

PENUTUP

- Guru dapat menutup kegiatan pembelajaran dan melakukan refleksi mandiri. Contoh referensi lembar refleksi untuk guru dapat dilihat pada *slide* berikutnya.

AKTIVITAS 11

Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran

Keterangan:

Berikut merupakan contoh lembar evaluasi kelompok yang mana murid diajak berfokus untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi selama proyek berlangsung, mencari tahu opsi-opsi dalam menyelesaikan masalah, lalu memunculkan ide tentang solusi final untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Lembar Evaluasi Kelompok

Masalah	<input type="text"/>
Solusi Awal	<input type="text"/>
Evaluasi	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
Solusi Akhir	<input type="text"/>

AKTIVITAS 11

Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran

Keterangan:

Berikut merupakan contoh lembar refleksi untuk guru yang dapat digunakan untuk merefleksikan proses pembelajaran berbasis proyek yang telah dilakukan.

Lembar Refleksi Guru

Apa saja hal-hal yang ditemukan selama proses berproyek?

Jawab:

Bagaimana temuan-temuan ini mengubah murid?

Jawab:

Apa saja yang bisa dilakukan oleh setiap murid untuk mencegah perundungan di sekolah?

Jawab:

Komitmen apa yang dapat dibentuk oleh murid bersama satuan pendidikan untuk menurunkan angka perundungan?

Jawab:

**SELAMAT
BERPROJEK!**

